Manuel d'utilisation

Kidi Kitty et son petit

© 2015 VTech
Imprimé en Chine
91-003071-002 FR

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de l'enfant pour le familiariser avec les nouvelles technologies.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

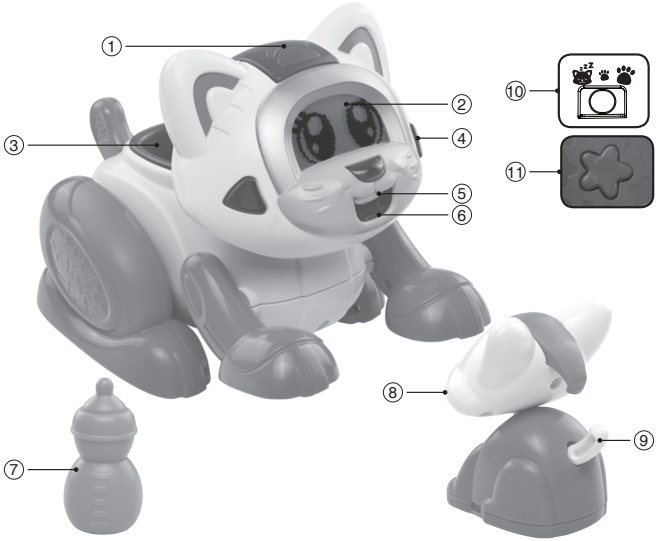
L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

182905 FR.indd 2 2015/8/20 10:50:41

INTRODUCTION

Tu viens d'acquérir **Kidi Kitty et son petit** de **VTech®**, félicitations ! Miaou, bonjour ! Je suis Kidi Kitty, une maman chat douce et gentille. J'adore être avec mon chaton et jouer avec toi !



① Capteur tactile de la tête
② Écran
③ Siège pour le chaton
④ Boutons flèches
⑤ Bouche (pour biberon)
⑥ Bouche (pour porter le chaton)
⑦ Biberon
⑧ Tête du chaton (servant de télécommande)
⑨ Queue du chaton (transmetteur infrarouge)
⑩ Bouton Marche-Arrêt / Volume sonore
⑪ Bouton du siège

182905 FR.indd 2 2015/8/20 10:50:42

CONTENU DE LA BOÎTE

- **Kidi Kitty et son petit** de **VTech®**
- Un biberon
- Le manuel d'utilisation
- Le bon de garantie

ATTENTION !

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet. Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

WARNING:

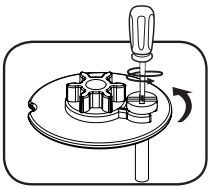
All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

NOTE:

Please keep user's manual as it contains important information.

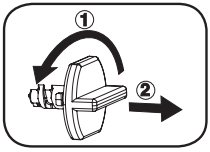
Pour retirer Kidi Kitty de la boîte :

① Utiliser une pièce ou un tournevis pour dévisser la pièce en plastique.
② Retirer et jeter l'attache en plastique.



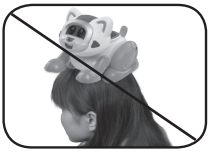
Pour retirer le chaton de la boîte :

① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre plusieurs fois.
② Retirer et jeter l'attache en plastique.



182905 FR.indd 3 2015/8/20 10:50:42

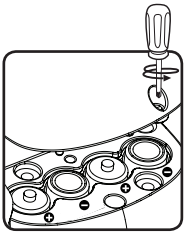
Pour de meilleurs résultats, jouer avec Kidi Kitty sur des surfaces dures et lisses. Pour la sécurité de votre enfant, ne pas mettre Kidi Kitty sur les vêtements, le corps ou les cheveux.



ALIMENTATION

INSTALLATION DES PILES

Kidi Kitty :



1. Vérifier que le jouet est éteint.
2. Le compartiment à piles se situe au-dessous du jouet.
3. Ouvrir le compartiment à l'aide d'un tournevis.
4. Insérer quatre piles LR6/AA neuves en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
5. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

Remarque :

Lorsque de nouvelles piles sont installées, l'heure doit à nouveau être entrée.

182905 FR.indd 4 2015/8/20 10:50:43

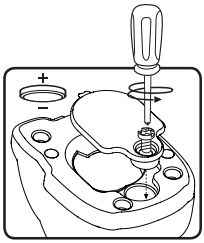
MISE EN GARDE

- Seules les piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

182905 FR.indd 5 2015/8/20 10:50:43

Chaton :

1. Le compartiment se trouve sous le chaton. Ouvrir le compartiment à l'aide d'un tournevis.
2. Insérer 1 pile bouton CR2032 neuve en respectant le schéma qui se trouve à l'intérieur du compartiment à piles.
3. Refermer soigneusement le compartiment à piles.



MISE EN GARDE

Seules les piles du type recommandé au point précédent (1 pile bouton CR2032) doivent être utilisées.

- Conserver les piles boutons hors de la portée des enfants. En cas d'ingestion, consulter immédiatement un médecin.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le –).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Remarque :
L'icône "piles faibles" apparaît à l'écran lorsqu'il est temps de changer les piles.

182905 FR.indd 6 2015/8/20 10:50:43

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués,cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.

- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.

182905 FR.indd 7 2015/8/20 10:50:43

POUR COMMENCER À JOUER...

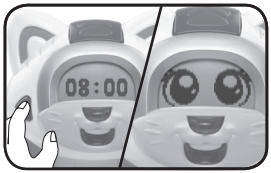
Kidi Kitty :

1. Bouton Marche-Arrêt/Volume sonore

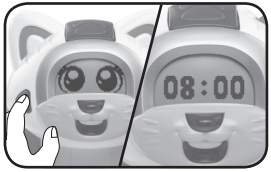
Pour jouer avec Kidi Kitty ou ajuster le volume sonore, positionne le **bouton Marche-Arrêt/ Volume sonore** sur la petite patte de chat pour un volume sonore faible ou sur la grande patte de chat pour un volume sonore fort. Une fois Kidi Kitty mise en route, l'écran affiche l'horloge. Pour éteindre le jouet, déplace le **bouton Marche-Arrêt/Volume sonore** sur l'icône de Kidi Kitty qui dort .

Note: pour sortir du mode de démonstration, éteindre le jouet puis l'allumer de nouveau.

2. Boutons flèches



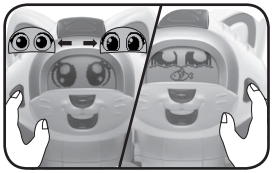
Appuie sur le bouton flèche de droite ou de gauche pour réveiller Kidi Kitty et entrer dans le mode de jeu.



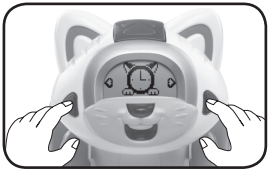
Appuie et maintiens ton doigt sur le bouton flèche de droite ou de gauche pendant quelques secondes pour quitter le mode de jeu et revenir à l'affichage de l'heure.

182905 FR.indd 8 2015/8/20 10:50:44

Appuie sur le bouton flèche de gauche pour choisir un style de regard parmi les 3 proposés. Appuie sur le bouton flèche de droite pour jouer avec Kidi Kitty.



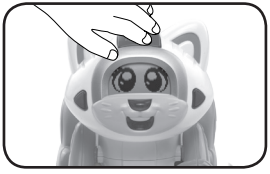
Appuie et maintiens tes doigts sur les boutons de gauche et de droite pendant quelques secondes pour entrer dans les Réglages. Ensuite, appuie sur le bouton de droite ou le bouton de gauche pour choisir un mode de réglage. Appuie et maintiens tes doigts sur les deux flèches pendant quelques secondes à nouveau pour sortir des réglages.



3. Capteur tactile de la tête

Interagis et caresse Kidi Kitty en touchant son capteur situé sur sa tête.

Appuie et maintiens ton doigt sur le capteur pendant quelques secondes pour retourner en mode Horloge.



182905 FR.indd 9 2015/8/20 10:50:44

4. Bouche

Kidi Kitty adore boire de l'eau pour s'hydrater ! Insère son biberon dans sa bouche pour lui donner à boire.

Tu peux aussi accrocher son petit dans sa bouche et Kidi Kitty l'emmène en promenade.

5. Siège pour le chaton

Installe le chaton sur le siège placé sur le dos de Kidi Kitty puis appuie sur le bouton siège alors que le bébé s'y trouve pour entendre Kidi Kitty lui chanter une chanson, danser et le promener à divers endroits.

6. Arrêt automatique

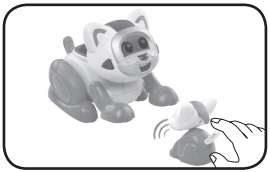
Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, Kidi Kitty retourne en mode Horloge. Pour la réveiller et jouer avec elle, il suffit d'appuyer sur le bouton flèche de gauche et de droite.

182905 FR.indd 10 2015/8/20 10:50:45

Chaton :

1. Queue du chaton

Place Kidi Kitty et son chaton en face-à-face. Appuie sur la queue du chaton afin qu'il transmette un signal infrarouge à sa maman.



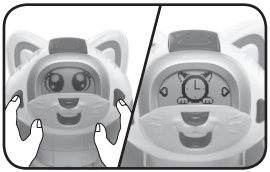
2. Tête du chaton

La tête du chaton possède 3 positions pour interagir avec Kidi Kitty. Telle une télécommande, elle dirige le signal infrarouge. Une fois que Kidi Kitty a détecté son bébé (en le plaçant en face d'elle et en appuyant sur sa queue), bouge la tête du chaton pour qu'il réponde à sa maman. Tu verras de jolies animations à l'écran.

ACTIVITÉS

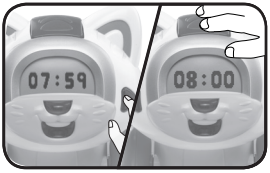
1. Réglages

Appuie pendant une seconde en même temps sur le bouton flèche droit et gauche pour accéder aux réglages.
Tu peux changer l'heure ou entrer une heure pour ton réveil.



Heure

Choisis l'icône de l'heure , et utilise les boutons flèches pour faire défiler les chiffres et ajuster. Tapote la tête de Kidi Kitty pour valider.



182905 FR.indd 11 2015/8/20 10:50:46

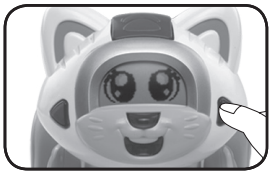
Réglage du réveil

Choisis l'icône du réveil pour entrer l'heure à laquelle tu souhaites entendre la mélodie. Utilise les boutons flèches pour faire défiler les chiffres et tapote la tête de Kidi Kitty pour confirmer. Une fois l'heure de ton alarme entrée, tu peux choisir de l'activer ou non. Si tu décides de l'activer, appuie sur n'importe quel bouton de Kidi Kitty ou place Kidi Kitty et son petit en face-à-face puis appuie sur la queue du chaton pour arrêter la mélodie. Si tu n'actives pas le réveil, la mélodie ne sera pas jouée.

Pour sortir des réglages, appuie en même temps sur les boutons flèches de gauche et de droite.

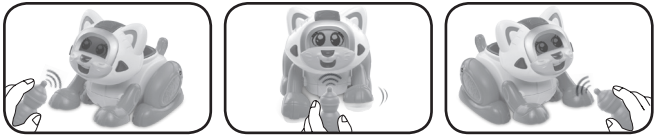
2. Minijeux

Appuie sur le bouton flèche de droite pour jouer avec Kidi Kitty à des minijeux ! Les jeux se lancent dans l'ordre suivant.



Minijeu 1 : les objets

Place un objet devant Kidi Kitty et elle part à sa recherche !

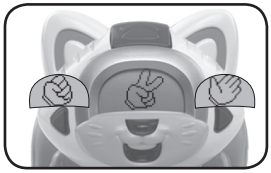


Note : pour de meilleurs résultats, cet objet ne doit pas être trop petit ou trop clair.

182905 FR.indd 12 2015/8/20 10:50:48

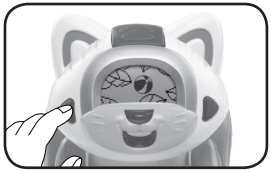
Minijeu 2 : Pierre, feuille, ciseaux

Kidi Kitty te tourne le dos et choisit entre « pierre », « feuille » ou « ciseaux ». Toi aussi, fais ton choix. Pour « pierre », ferme ton poing, pour « feuille », positionne ta main à plat et pour « ciseaux », ferme ton poing et sors ton index et ton majeur. La pierre bat les ciseaux, les ciseaux battent la feuille et la feuille bat la pierre. Qui va gagner ?



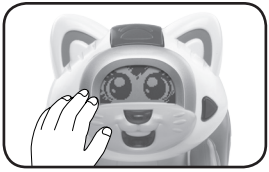
Minijeu 3 : Objet caché

Tiens, tiens, un objet s'est caché derrière les feuilles. Passe ta main devant Kidi Kitty pour l'aider à enlever les feuilles et voir l'objet caché apparaître.



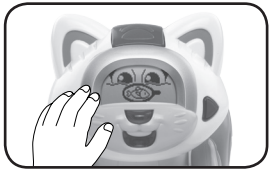
Minijeu 4 : Brin de toilette

Oh non, la bouche de Kidi Kitty est sale ! Vite, aide-la à la nettoyer en passant ta main devant sa bouche.



Minijeu 5 : Attrap'poissons

Kidi Kitty joue avec les poissons, aide-la à les attraper avec son épuisette en passant ta main devant elle lorsque tu vois un poisson.



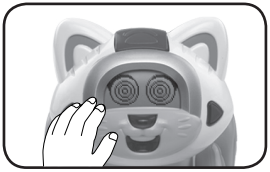
182905 FR.indd 13 2015/8/20 10:50:49

Minijeu 6 : Fitness

Kidi Kitty est une maman chat très sportive. Elle adore danser. Écoute sa petite chanson et suis les instructions pour t'amuser.

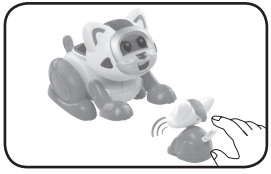
Minijeu 7 : Hypnose !

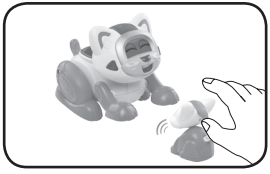
Amuse-toi à hypnotiser Kidi Kitty ! Passe ta main devant son visage pour l'endormir et découvrir ce qu'il se passe.



3. Interactivité entre Kidi Kitty et son petit

Appuie sur la queue du chaton pour transmettre un signal infrarouge à Kidi Kitty. Elle est contente de le voir, lui parle et lui propose une activité. Si Kidi Kitty pose une question à son petit, tu peux répondre par oui ou par non en bougeant la tête du chaton : de haut en bas pour répondre « oui » ou de gauche à droite pour répondre « non ». Exemples d'activités : repas, chasse aux papillons, promenade, danse, pause dessin animé, toilette et berceuse pour se coucher.





182905 FR.indd 14 2015/8/20 10:50:49

PAROLES DES CHANSONS

Chanson de la promenade :

« Viens, mon chaton, mon bébé si mignon,
C'est l'heure de partir en balade,
Je te porte sur mon dos.
Joli chaton si mignon,
C'est bon d'être auprès de toi,
Je t'aime, mon bébé,
Allons nous promener… Miaou ! »

Berceuse :

« Dodo, mon chaton,
Le marchand de sable va passer,
Dodo, mon chaton,
Fais de beaux rêves étoilés. »

Fitness :

« Lève tes mains en l'air,
Puis place-les à ta taille.
Plie tes genoux,
Ensuite bouge sur place !
Tape des mains deux fois.
J'aime danser avec toi !
Miaou ! »

182905 FR.indd 15 2015/8/20 10:50:49

ENTRETIEN

1. Pour nettoyer le jouet, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
2. Éviter toute exposition prolongée du jouet au soleil ou à toute autre source de chaleur.
3. Entreposer le jouet dans un endroit sec.
4. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.
5. Pour de meilleures performances, jouer avec Kidi Kitty en intérieur et sur des surfaces plates et lisses.

SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs :

- Par téléphone (numéro Indigo): 0 820 06 3000
- Via notre site Internet www.vtech-jouets.com – Rubrique « Assistance ».

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtechjouets.com à la rubrique « Témoignages »

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

182905 FR.indd 16 2015/8/20 10:50:49

182905 FR.indd 17 2015/8/20 10:50:49